GAME CONCEPT

Proto Slice Prison

**1. FICHE SIGNALETIQUE**

**Titre :**

**Support :** PC

**Genre :** Puzzle / Action / Aventure

**Thème :** Médiéval / Fantastic

**Nombre de joueur :** 1

**Public :** 7+

**2. PITCH**

* *(Introduction du jeu)*

Arsène est un voleur par nécessité. Un jour, il vole une potion à un des plus grands sorciers dans le but de la revendre. Mais il se fait prendre la main dans le sac, il se fait prendre en embuscade et tente alors de s’enfuir… Voyant qu’il ne réussira pas à s’échapper, il décide de boire la potion tant convoitée par le sorcier. Il tombe dans les pommes.

Arsène se réveille dans les vestiges de ce qui ressemble à une ancienne civilisation, construite dans les parois d’un gigantesque puit. Il va découvrir que la potion qu’il a bue lui permet de lancer un sort qui divise certains objets en deux, que des petits blobs habitent les lieux, et qu’il va devoir traverser toutes les salles afin de rejoindre la surface.

* (Intention de réalisation)

Le jeu se déroulera de la manière suivante :

1. **INTRODUCTION**

L’introduction met en scène le vol de la potion, elle est jouable et sert de tutoriel.

**3. GAMEPLAY**

* *(Résumé Gameplay)*
* *(Les mécaniques de base)*

**4. L’ESTHÉTISME**

* *(Univers)*
* *(Style graphique)*

**5. LEVEL CONCEPT**

* *(Idées de niveaux)*
* *(Caractéristiques des niveaux)*

**7. OVERVIEW IN-GAME**

* *(Images pour illustré le jeu / UI, Menu, In Game)*